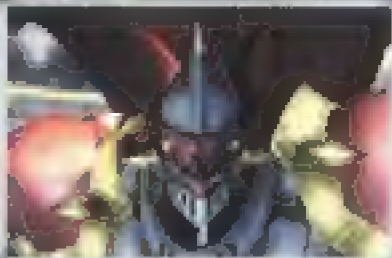
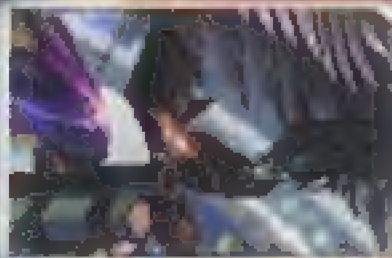

PlayStation
BEARS
DIGIMON WORLD
デジモンワールド3
新たなる冒険の扉
©BANDAI 2002 MADE IN JAPAN
BAN DAI

■ごあいさつ

このたびは、(株)バンダイの"プレイステーション"用ソフト「デジモンワールド3 新たなる旅立ちの翼」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。







ストーリー

コンピューター技術が発達した、今からそんなに遠くない未来。

12才の少年アツシは友達のタクミ、ミノリと「デジモン・オンライン」を遊んでいました。「デジモン・オンライン」はマガミ社の提供するオンラインゲームです。プレイヤーはコンピューターの作った世界の中に入り、そこでデジモンと一緒に冒険を繰り広げるのです。しかし、ゲーム中にアクシデントが起こり、アツシたちは現実世界に戻れなくなってしまいました。実は平和なゲーム世界の裏では、デジモンを狙った陰謀が進行していたのです！

君はアツシとなって、パートナーのデジモンと共に旅に出なければなりません。

この陰謀の謎を解き、現実世界に戻るために・・・。

大好きなデジモンと友達を守るために！

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の① [illegible] RESETランプ [illegible] マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときは、[illegible]

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 4ブロック

アナログコントローラ 対応（振動なし）

SLPS-03446



CONTENTS

「デジモンワールド3 新たなる冒険の扉 主題歌」
歌：和田光司、AIM、谷本貴義

キャラクター紹介



◆アツシ◆

このゲームの主人公で、
正義感が強い元気な男の子。
デジモンが大好きで、
彼らを利用しようとする者は許せない。
サッカーが趣味。



◆タクミ◆

落ち着いた雰囲気の男の子。
とても好奇心が強く、分からない
ことは調べずにはいられない。
スポーツは苦手だが、
コンピューターにくわしい。



◆ミノリ◆

しっかりものの女の子。
言いたいことはハッキリ言うが、やさしい心の持ち主だ。
実は大事な目的のためにゲームに参加しているらしい…。

新たなデジモン



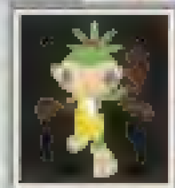
◆ベアモン◆

素手でも高い攻撃力をほこる武闘家デジモン。
動きがすばやく、格闘系のアイテムを使いこなす。



◆コテモン◆

各能力のバランスが取れた
剣士デジモン。
剣を装備して戦い、進化すると
回復系の技も覚える。



◆コエモン◆

弓や銃などの射撃武器を
使うデジモン。
特に攻撃力に優れている。



ワールド

「デジモン・オンライン」の世界は、ネット空間に存在しています。
プレイヤーは"マトリクス・チェンバー・システム"と呼ばれるシステムで、知覚と思考をデジタル化してネット空間に送りこみます。そうすることでプレイヤーの意識は本当にネット空間上に存在し、現実世界で生活しているのと変わらない感覚を得ることになるのです。
そしてプレイヤーはデジモンをネット上で育成、対戦させ、「ワールドチャンプ」の称号を得るためにさまざまな冒険をしていきます。
ゲームの世界ですので、ここでの危機は現実世界とは関係なかったはずなのですが…
この世界は東西南北4つの"セクター"に分かれています。それぞれの"セクター"には"リーダー"がおり、チャンピオンになるには彼らを倒さねばなりません。
"リーダー"以外にもデジモンがフィールド上をうろついており、プレイヤーに襲いかかってきます。

●各ポイントの説明

◆アスカ・シティ
プレイヤーが最初に到着する街です。サーバーの中心の街であり、マガミ社の管理センターもこの街にあります。

◆ケレルのもり
"けれる木"がいっぱい生えている森です。なんで「けれる木」というのかというと…

◆ティラノ・バレー
巨大な化石でできている谷です。頂上に何かがあるらしいという噂が流れています。

◆ムゲンさばく
無限につづくといわれる砂漠です。その先には何があるのでしょう？

◆カード・アイランド
どこかにあるというカーディストの楽園です。

◆でんせつのジム
世界のどこかにあるという伝説のジムです。ここで鍛えれば無敵のデジモンになれるかも！？


ASUKA
プロトコルのいせき
セイリュウ・シティ
ティラノ・バレー
アスカ・シティ
ワイヤのもり
ブラク・ケーブ
シェル・ビーチ
ケレルのもり
かぜのそうげん
もりのホテル
ハンチョモンのいけ
これが
デジタルワールドだ!!

基本操作

●アナログコントローラ（DUALSHOCK）



●コントローラ
基本的な操作方法はアナログコントローラと同じです。



※アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)でも同様に操作できます。

●コントロール

	フィールド画面	戦闘画面
L1ボタン	ステータス画面でリスト表示をしている時のページ切替え	リストの選択
方向キー/左スティック	上下左右に移動、カーソルの移動	カーソルの移動
STARTボタン	ステータス画面を開きます	使用しません
R1ボタン	ステータス画面でリスト表示をしている時のページ切替え	リストの選択
○ボタン	キャラクターと話す、コマンドの決定	コマンドの決定
	はしごを使う、飛び降りる等のアクションをする	
×ボタン	コマンドのキャンセル/サマリモン前進・後行	コマンドのキャンセル

※左スティックで操作する際は、LEDが点灯しているかを確認してください。LED消灯時は左スティックは操作できません。
※右スティック、L2ボタン、R2ボタン、SELECTボタンは使用しません。
※振動機能には対応しておりません。

ゲームの進行

●ゲームスタート



「デジモンワールド3 新たなる冒険の扉」のディスクを"プレイステーション"本体に正しくセットし、電源を入れてください。タイトル画面でSTARTボタンを押すとスタートメニュー画面になります。

「はじめから」

新しくゲームをはじめるときは、「はじめから」をえらんで、○ボタンを押してください。

「つづきから」

前のつづきからプレイするときは、「つづきから」をえらんで、○ボタンを押してください。

●ゲームの進め方

「デジモンワールド3 新たなる冒険の扉」はフィールドを移動して、出会う相手と会話したり、戦ったりすることで進んでいきます。
強い敵と戦うためには、デジモンを強化しなければなりません。デジモン強化はレベルを上げるだけではなく、トレーニングしたり、アイテムを装備したりと様々な方法があります。また、色々な所で手に入るカードを集めると、キャラクターと「カード」ができるようになります。

ログイン

●主人公の名前の登録

まず、『デジモン・オンライン』の中でのアツシの名前、オンライン・アカウントを決めなければなりません。
文字入力画面で、好きな名前を入力してください。
R1、L1ボタンでひらがな、カタカナ、英数字が切り替わります。
入力したい文字にカーソルを合わせ、○ボタンで入力できます。
×ボタンを押すと1文字消去します。
入力し終わり、STARTボタンを押すと「OK」にカーソルが合うので、○ボタンを押せば入力終了となります。
何も入力せず、STARTボタンを押すと"アツシ"の名前で登録されます。

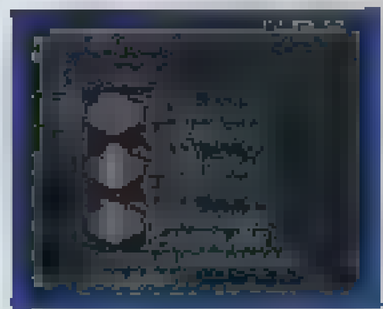


●パートナーデジモンを決める

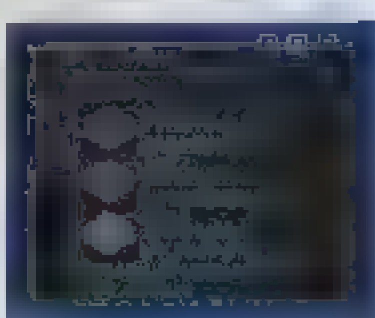
次にパートナーデジモンを決めます
3種類のスターターパックから1つを選んでください



Aタイプ「バランス・パック」
武器、魔法、回復と何でも揃う、
バランスの取れたパック。
デジモン：ファモン・レナモン・パタモン

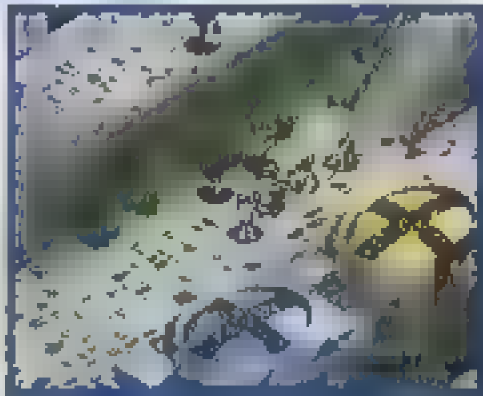


Bタイプ「パワフル・パック」
攻撃力重視の強力パック
正面切って戦いたい人向け
デジモン：コエモン・アグモン・レナモン



Cタイプ「マニアック・パック」
くせのあるデジモンばかり集めた
風変わりなパック
デジモン：ベアモン・ギルモン・パタモン

フィールド上には様々なキャラクターやデジモンがおり、○ボタンで会話することができます。
矢印マークやはしごマークが出た所で○ボタンを押すと、次のフィールドに移動したり、はしごを使ったり、飛び降りたりすることができます。また、街中には様々な施設があり、それを利用することができます。



●サブマリモンの操作について

サブマリモンは△ボタンで前進&潜行、ボタンを離すと浮上します。方向キーと×ボタンを上手に使って障害物をよけて進みましょう。上から光がさしているところで○ボタンを押すと地上に出ます。

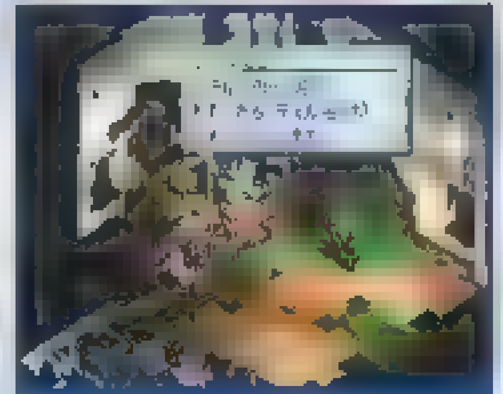


●ぶきや

デジモンに装備する武器・防具を買ったり、いらないアイテムを売ることができます。
武器と防具は、装備することでデジモンの能力が上がります。

●ホテル

泊まるとデジモンのHPとMPが回復します
ホテルに泊まるにはデジモン全員分の
宿泊代を払います
お金が足りないと泊まることができません



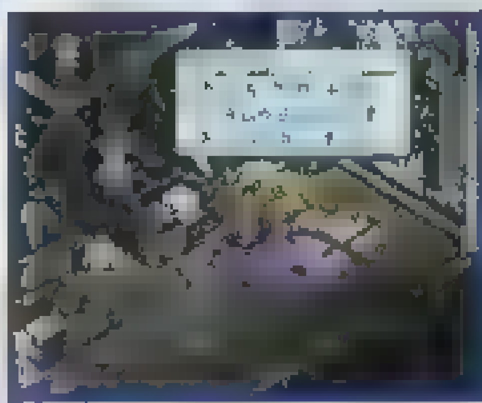


●セーブ

ガードロモンに話しかけるとデータをセーブすることができます。セーブしたいメモリーカード(別売)のささったメモリーカード差込口1または2を選んでください。
データは3つまで保存することができます。どのブロックにセーブするか選んで○ボタンを押してください。
前にセーブしたデータがある場合は"まえのデータがきえてしまいますよろしいですか?"と聞いてきます。上書きする場合は「はい」を選んで○ボタンを押してください。
※セーブにはメモリーカード(別売)の空きが4ブロック必要です

●アイテム屋

戦闘などで使用できるアイテムを扱っています





●ほうせき屋

装備するとさまざまな効果のあるほうせきを扱っています

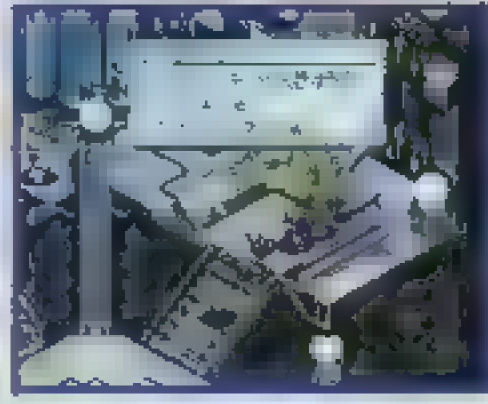
●イエロークルーザー

テンモンカードバトルのカードショップです。手に入れたブースターを開けたり、シングルカードを買ったりできます



●デジモンラボ

一緒にいるデジモンの交替、進化、技の設定等ができます。



デジモンのいれかえ

連れているデジモンを交替させます

シンカ

デジモンが覚えている"シンカ"を変更します。

シンカチャート表

デジモンの進化ルートを表示します



●トレーニングジム

TP(トレーニングポイント)を使ってトレーニングを受けられます。

伸ばしたい能力値に合わせたトレーニングメニューを選んで実行してください





敵に遭遇すると戦闘画面に移ります
戦闘は1対1で行われ、右のコマンドの中からカーソルでデジモンに指示を出して戦わせます
相手のHPが0になればプレイヤーの勝ちです　逆にこちらのデジモンのHPが0になった時に　交替できるデジモンがいなければゲームオーバーです。

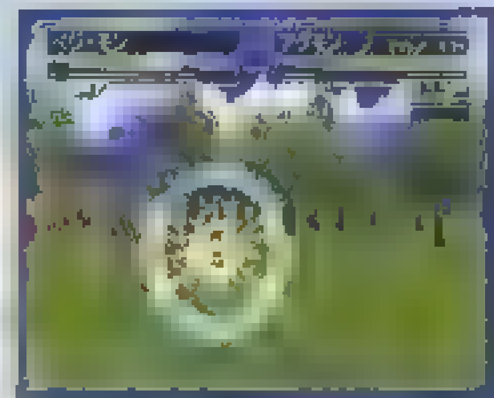
たたかう	普通に攻撃します
わざ	覚えている技を使います
シンカ	覚えている進化を行います
ひかえ	他のデジモンと交替します
どうぐ	アイテムを使用します
[illegible]	戦闘から逃亡します

●「たたかう」「わざ」

「たたかう」はMPを消費しません。装備品によって攻撃力が上がったり、特殊効果がつくこともあります。

「わざ」はMPを消費して使う特殊な攻撃です。

「わざ」には通常技と必殺技があります。通常技は他の進化形のときにも使えます（制限あり）が、必殺技はそれを覚えた進化形でしか使えません。他の進化形の必殺技を使いたくなったら、戦闘中に進化することで使えるようになります。





「わざ」には3つの種類があり、以下のアイコンで表示されます。

 物理攻撃技

 魔法（攻撃または属性フィールド）

 補助技  回復技

●「シンカ」

デジモンは"シンカ"を修得することで、戦闘中にコマンド「シンカ」を使うことができるようになります。
戦闘中に進化することで、その進化形で覚えた技を使えます。
通常、新しく修得した進化形ほど基本能力値が高くなります。
しかし、すでに修得している進化形でも多くの技が使えたりといったメリットもあるので、むやみに進化すればいいというものではありません。
戦闘の状況を見て、効果的に進化して戦いましょう。



ブラスト進化

ダメージを受けるごとに増えていく「ブラストゲージ」が満タンになると、自動的に進化します。このとき、まだ修得していない進化形になることがあります。
「ブラストゲージ」は、デジモンを入れ替えたり、戦闘が終了してもリセットされません。
何に進化してどの技が使えるようになるかは、デジモンの種類とそのときのレベルによります。

ジョグレス

ジョグレスとは、2体のデジモンが合体して完成する特殊な進化です
「ひかえ」→「ジョグレス」を選ぶことでジョグレスできます
たとえば、ウォーグレイモンがフィールドに出ているときに控えのメタルガルルモンを選んでジョグレスすると、そのターンだけオメガモンが現われて戦闘します。



ジョグレスするためには、

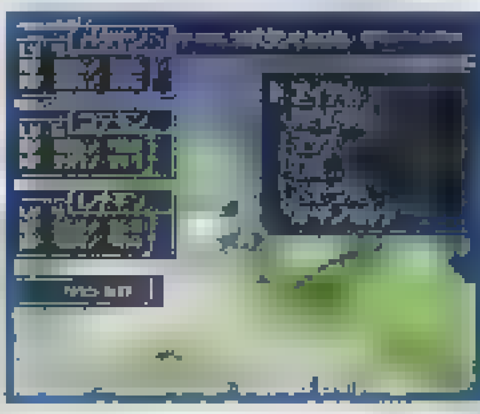
◆戦闘中のデジモンと控えているデジモンか、その進化形がジョグレスできる組み合わせであること（ジョグレス可能マークが表示されます）
◆両方のデジモンがジョグレスに必要なMPを持っていること

という条件が必要です
ジョグレスすると、次のようなことが起こります。

◆組み合わせにより決まったデジモンが登場、決まった技を出して消える
◆ジョグレスした両方のデジモンがMPを消費する
◆交替が起こります。今まで出ていたデジモンが控えに入り控えから呼んだデジモンがフィールドに出ます

フィールド画面上でSTARTボタンを押すことで、ステータス画面に移ります。

●メインメニュー



アイテム
アイテムを使用します。

ならびかえ
デジモンの並びを変更します。

マップ
マップを表示します。

わざ
技を使用します。

ステータス
デジモンの能力を見ます。
進化、装備の設定もできます。

カードフォルダ
カードを見たり、カードフォルダを作ったりします。(P41参照)

アイテム

アイテムを使用します。
アイテムリストが出るので 使用するアイテムを選びます アイテムリストでは 回復系のアイテムや パワーアップアイテムの一部を使えます 使えるアイテムは、選択するわくが、光って表示されます
カーソルで選ぶと アイテムを装備している数と 持っている数、そのアイテムの効果が表示されます
使うアイテムを選んで ボタンを押し 次にどのデジモンに使うか選んで決定すればアイテムの効果が発揮されます

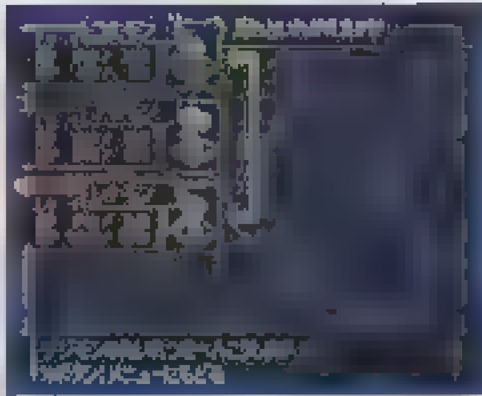


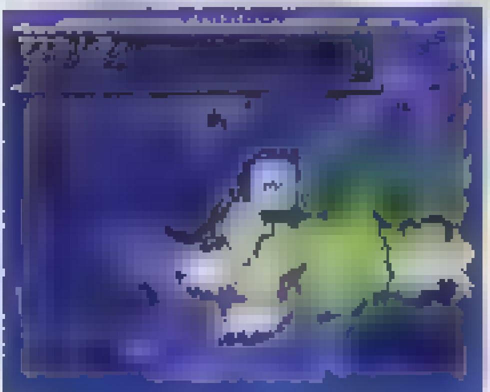




ならびかえ

デジモンの隊列を変更します
変更するデジモンを選んで ○ボタンを押してください
隊列の先頭のデジモンが まず戦闘に出てきます

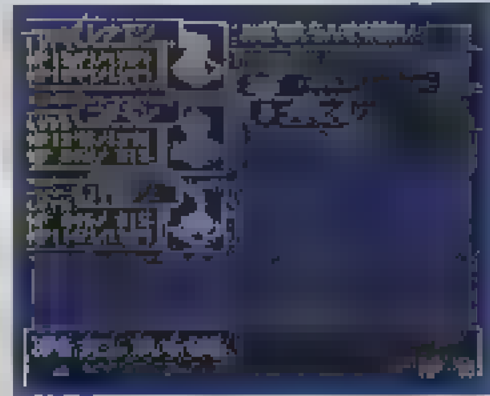




マップ

ワールドマップを表示します
顔アイコンがプレイヤーの位置を表します
方向キーでカーソルを動かすと 行ったことのある場所の名前が表示されます

フィールド上で使える技を使います
技を使用するデジモンを選んで○ボタンを押すと、技リストが表示されます。
リストの中から技を選び、次に目標を選んで決定すれば技が発動します。





ステータス



ステータス表の説明

① 名前　そのデジモンの名前です
② つよさ　パンチやキックなど物理的な攻撃をするときの威力です
③ まもり　攻撃を防ぐ能力です 大きいほど攻撃ダメージが減少します
④ せいしん　魔法攻撃の威力です 大きいほど強くなります
⑤ かしこさ　魔法の命中率・回避率です 大きいほど優れています
⑥ すばやさ　戦闘時のコマンドの早さ・物理攻撃の命中率に関わります
敵の攻撃をよけやすくなる。
⑦ かっこよさ　カッコ良いと相手にしてくれないNPCがいます
⑧ レベル　デジモンのレベルです EXPがたまるとレベルアップします
⑨ EXP　デジモンの現在の経験値です
⑩ 火属性耐久値　火系の攻撃からの打たれ強さです
⑪ 水属性耐久値　水系の攻撃からの打たれ強さです
⑫ 氷属性耐久値　氷系の攻撃からの打たれ強さです
⑬ 風属性耐久値　風系の攻撃からの打たれ強さです
⑭ 雷属性耐久値　雷系の攻撃からの打たれ強さです
⑮ 機属性耐久値　機械系の攻撃からの打たれ強さです
⑯ 闇属性耐久値　闇系の攻撃からの打たれ強さです
⑰ HP　デジモンの耐久力です 0になると戦闘不能になります
⑱ MP　デジモンの精神力です 0になると技が使えなくなります
⑲ ワザ　戦闘で使える魔法です
⑳ そうび　装備している武器・防具・アクセサリです
㉑ TP　トレーニングポイントです トレーニングジムでトレーニングを受けるのに使います レベルアップでポイントが増えます.

■ シンカをみる



ここでは、デジモンの進化の設定や、技の説明を見ることができます。
進化形を選んで○ボタンを押すと「せんとうシンカにせってい」、「わざのせつめい」という2つの項目が出てきます。
見たいものを選んで○ボタンを押してください。
進化前のデジモンを選ぶと、そのデジモンが使える技の説明が表示されます。

■ せんとうシンカにせってい

これを選んで○ボタンを押すと、その進化形が戦闘時に始めから登場します。
途中で進化する必要が無いので、特定の進化形を鍛えたい時や有利な進化形がある時に便利です。

■ わざのせつめい

その進化形が覚えている技の説明と、消費MPを表示します。

●進化の修得とスキルについて

進化を覚えるには、いろいろな条件がありますが、一番簡単なものは、覚えた進化形で戦い続けることです。これでスキルをあげていくといろいろな技を覚えていく以外に、新しく進化を覚えられることがあります。

そうびをみる

デジモンが装備している武器や防具を見ることができます

デジモンの各部に装備してあるアイテムリストが出ます。

そこから変更したい装備を選んで○ボタンを押すと、装備している部位と、他の装備できる武器または防具が表示されます



装備を変えた時、上がる能力値は青、下がる能力値は赤く変わります

装備によっては特殊効果がついたり、特定のデジモンにしか持てないものもあります

※属性効果のあるアイテムを装備すると、無属性技と通常攻撃に特定の属性効果がつきます



●カードバトルとは

各エリア内で入手したトレーディングカードを使って遊ぶゲームです。

トレーディングカード40枚でカードフォルダを作ります。それを使ってキャラクターと対戦「カード」することができます。



ルール

バトルフィールド上に何体かのデジモンカードを並べ、デジモンのAT(攻撃力)とPT(防御力)を合計します。そしてお互いの総攻撃力を相手の総防御力にダメージとして与えます。その結果、総防御力が多く残ったプレイヤーが勝者となります。

勝負は3セットマッチで行われ、勝ち数が多い方が勝者となります。



カードの種類

カードにはデジモンカードとプログラムカードの2種類があります



デジモンカード

対戦相手と戦うカードです。

❶ 名称　デジモンの名前です

❷ 属性　カードの色はデジモンの属性を表しています
白、青、赤、緑、黒、茶の6種類があります

❸ AT　デジモンの攻撃力です

❹ PT　デジモンの防御力です



プログラムカード

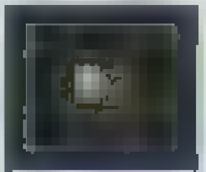
デジモンの能力値を変化させたり、手札の数を変えたりと、補助的な役割をするカードです

❶ 名称　プログラムカードの名称です

●バトルの流れ

まずバトルに使用するフォルダを決めてください。
1セットはいくつかのフェイズに分かれており、各フェイズを順番に解決していきます。

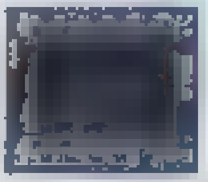
プレイヤーがカードめくりをして先攻か後攻か決めます。クルモンを引いた側のプレイヤーが先攻です



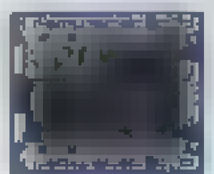
山札の1番上から6枚引いて、手札とします

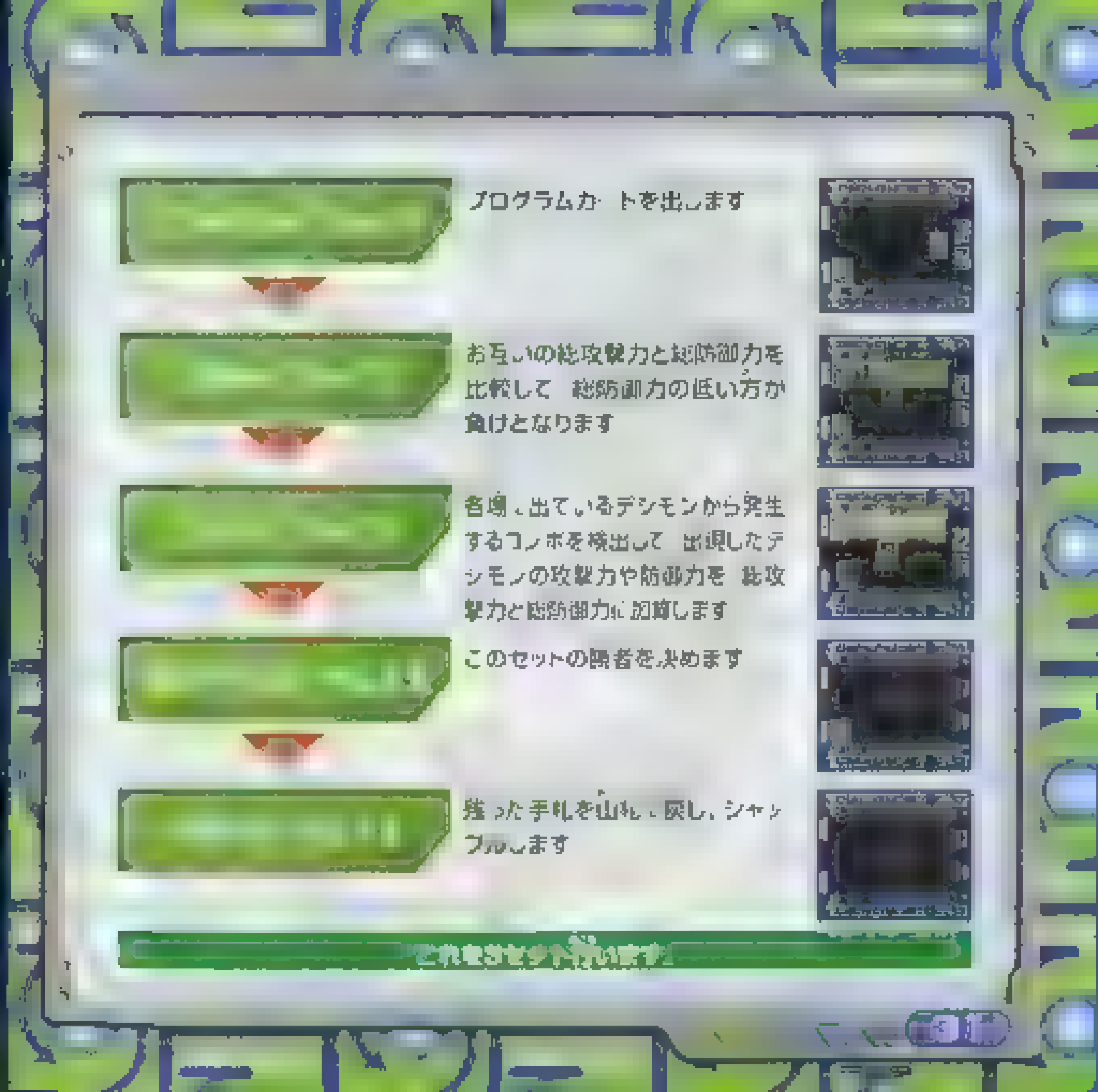


プログラムカードを出します。



各プレイヤーは、手札からデジモンカードを場に出します





プログラムカードを出します
お互いの総攻撃力と総防御力を比較して、総防御力の低い方が負けとなります
各場に出ているデジモンから発生するコンボを検出して、出現したデジモンの攻撃力や防御力を、総攻撃力と総防御力に加算します
このセットの勝者を決めます
残った手札を山札に戻し、シャッフルします
これを3セット行います！

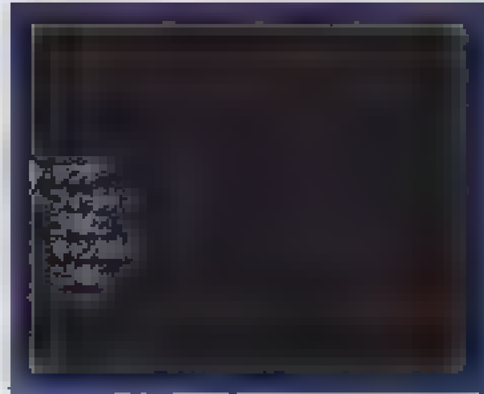
●バトルフィールドの説明



❶	総AT&PT	現在のATとPTの合計です
❷	デュエルの成績	現在の勝ち数と負け数です
❸	やまふだ	山札の枚数です
❹	てふだ	手札の枚数です
❺	ゴミ箱	捨て札の数です
❻	エネルギータンク	デンモノを呼ぶのに必要なDPの数です 左から白、青、緑、赤、黒の属性を表しています

●チェック[illegible]

ボタンを押すと、今の状態をチェックするメニューが表示されます
方向キー上、下を動かして項目を選びます



キャンセル を選択すると チェック タイムを行う直前のフェイズに戻ります
チェック・メ ニューは プレイヤーの操作時ならいつでも表示できます
こうさん は カ ドバトルの負けを宣言し[illegible]
こうさん は ドロー セットウィン ノセットの各フェイズでは選択することができません。



てふだ

カーソルの移動に合わせて、画面がスクロールします。カーソルは、方向キー右、左で操作します。選択しているカードの説明吹き出しが表示されます。





フィールド

フィールド上のカードをチェックします。
方向キー右、左で行移動を、方向キー上、下で列移動ができます。カーソルが選択しているカードの説明吹き出しがカードの上下に表示されます。



ごみばこ

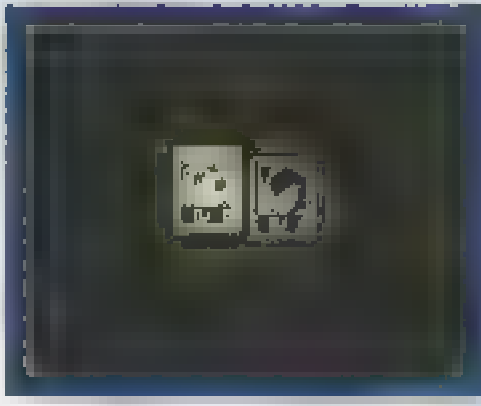
ごみばこ内の捨て札のチェックをします。
カーソルが選択しているカードの説明吹き出しがカードの上下に表示されます。

※チェックを止めたい場合、再びボタンを押して「チェックメニュー」を表示して「キャンセル」を選択します。

●フェイズの流れ

イニシアチブ決定フェイズ

2枚の伏せられたカードが表示され、プレイヤーが、そのどちらかを選びます。クルモンが描かれていれば先攻、インプモンが描かれていれば後攻になります



ドロー フェイズ

自分の山札から6枚カードを引きます。山札にカードが6枚なかった場合、そのプレイヤーは、そのセットの敗者になります。手札を引くことで、プレイヤーはデジモンを召喚するためのDP（Dエネルギー）を得ます。DPには5種類の色があり、カードと同じ色のDPが発生します。茶色の属性カードは、DPを発生しません。DPは、エネルギータンクの各色に応じたエネルギーボックスにたまります。



ロード・フェイズ

使えるプログラムカードがあったらここで出します
ロード・フェイズでは使えないカードもあるので注意してください
先攻からカードを出して行きます
両者がカードを出し終わると、プログラムカードの効果が発動します
後から出されたカードが優先的に効果を発揮します
両者ともカードを出さずにパスすると、ロード・フェイズは終了します



●プログラムカードを使いこなせ!

バトルでは、プログラムカードの使い方が勝利の重要なカギになっています。特にコンバイン・フェイズで使用するプログラムは、その後のバトル・フェイズの結果を大きく変化させます。デジモンの能力を上げる強化系や、特定のデジモンを呼んでくるサモン系などが特に強力です。また、サモン系を上手く使えばコンボがねらいやすくなります。色々な戦略を考えて、フォルダを組んでみましょう!

サモン・フェイズ

デジモンを召喚します。

出したいデジモンカードを選び○ボタンを押します

プログラムカードとDPの足りないデジモンカードの色が薄くなり、選ぶことができなくなります。

○ボタンを押すと、デジモンを召喚するのに必要なDPが減ります。それによって出せなくなったカードがあったら、そのカードの色も薄くなります





デジモンを選び終わるか、選べるカードが無いと"せんたくをおえますか?"と聞いてきます

よければ「はい」を選んで下さい

相手側のデジモンも配置され、総ATと総PTが算出されます

コンパイル・フェイズ



プログラムカードを出します
コンパイル・フェイズでは使えないカードもあるので注意してください。
先攻からカードを出して行きます
両者がカードを出し終わると、プログラムカードの効果が発動します。
後から出されたカードが優先的に効果を発揮します。
両者ともカードを出さずにパスすると、コンパイル・フェイズは終了します。

コンボ・フェイズ



フィールドに同じデジモンが3体以上いた場合、コンボが発生します
コンボによって新たなデジモンが出現し総AT&総PTにそのデジモンの能力が加えられます。 ボタンを押すとデジモンが出現します 複数のデジモンが現われる場合もあります

バトル・フェイズ

敵味方デジモンの間で、戦闘が行われます。相手の総PTからプレイヤーの総ATを引きます。同様に、プレイヤーの総PTから相手の総ATをマイナスします。

各プレイヤーの残った総PTが表示スペースに表示されます。

総PTが0になったプレイヤーのデジモンは、全てゴミ箱へ送られます。両プレイヤーの総PTが0になった場合、フィールドのデジモンは全て、ゴミ箱へ送られます。

デジモンがフィールドからゴミ箱へ送られると、セットウィン・フェイズになります。





セットウィン・フェイズ

[redacted]

◆残った総PTが、相手より多かった場合	・プレイヤーの勝ち
◆残った総PTが、相手より少なかった場合 ◆両プレイヤーとも、残った総ATと総PTがゼロだった場合 ◆残った総PTが両プレイヤーとも同じだった場合	・プレイヤーの負け

■リセット・フェイズ

フィールドをリセットします。
フィールドに出ていたカードが全てゴミ箱へ送られます。
エネルギー・タンクに残っていたEエネルギーは、そのままストックされます。
残っていた手札のカードは、全て山札に戻ります。ただし、ゴミ箱にあるカードは、山札に戻りません。
山札に戻ったカードはシャッフルされます。



●「カード」の終了

3セットマッチを戦って、勝ち数が多いプレイヤーが勝者となります。
プレイヤーが勝った場合、モンスターをもらえます。先に2勝した場合はその時点で勝ちとなります。
また、ドロー・フェイズで山札が足りないと負けになります。



ステータス画面の「カードフォルダ」で「カードアルバム」を見たり、「フォルダのへんしゅう」をすることができます。



●カードアルバム

自分が集めたカードを見ることができます。
カードにカーソルを合わせると、右下にDP、ATPと、持っている枚数が表示されます。



●フォルダのへんしゅう

自分のフォルダのカードを入れ替えたり、フォルダに名前を付けることができます。編集したいフォルダを選んで○ボタンを押すと「フォルダのへんしゅう」と「なまえのへんこう」というメニューが出てきます。

フォルダのへんしゅう

編集画面が表示されます。入れ替えたいカードを選んで○ボタンを押すと、カードリストが表示されるので、新たに入れたいカードを選んでください。○ボタンを押すとカードが入れ替わります。R1ボタンを押すとカードの説明が表示されます。

なまえのへんこう

文字入力画面が表示されます。そのフォルダにふさわしい名前をつけてください。

●カードの入手法

フィールドで次のことをすると、カードを持っているデジモン、カードモンが現れます。
戦って、カードを手に入れましょう。

木けりについて

ゲーム中であることをすると、木けりができるようになります。
木をけったときに出るレーダーが赤いときに近くにカードモンがいます。ときどき、ハズレのデジモンが現れます。

釣りについて

ゲーム中であることをすると、釣りができるようになります。
釣りをはじめたときにでるバーの黄色いところでマーカーを止められるとカードモンが出ます。緑色のところは、ハズレのデジモンが出現します。





■デジモンカード

名前	AT	PT	色	DP
アカトリモン	7	7	赤	1
アグモン	5	3	赤	0
アルマジモン	2	3	白	0
アルラウモン	2	2	黒	0
アンキロモン	0	13	白	1
イッカクモン	13	13	青	1
ウッドモン	8	8	緑	1
エレキモン	2	1	白	0
オタマモン	1	1	青	0
ガジモン	2	4	黒	0
ガニモン	0	3	青	0
キウイモン	9	7	緑	1
ギザモン	1	1	青	0
キャンドモン	1	1	黒	0
ギルモン	3	3	赤	0
クネモン	1	1	白	0

名前	AT	PT	色	DP
クリアアグモン	3	4	茶	0
クロックモン	12	12	茶	0
クワガーモン	13	10	緑	1
ゲコモン	7	5	青	1
ゲソモン	11	8	黒	1
ゴエモン	5	5	青	0
コクワモン	1	3	緑	0
ゴツモン	2	3	茶	0
コテモン	5	5	白	0
ゴブリモン	2	1	赤	0
ゴマモン	2	3	青	0
サイクロモン	16	16	茶	0
サイケモン	2	2	白	0
ザッソーモン	7	7	白	1
サンドヤンマモン	7	6	赤	1
シードラモン	10	9	青	1

名前	AT	PT	色	DP
シャーマモン	1	2	赤	0
シャコモン	0	2	青	0
スナイモン	12	12	白	1
ソウルモン	10	10	黒	1
タンクモン	13	13	茶	0
ツカイモン	2	1	黒	0
テイルモン	13	14	白	1
デビドラモン	12	12	黒	1
テントモン	2	3	緑	0
トイアグモン	3	3	茶	0
トータモン	9	11	白	1
ドクグモン	10	9	緑	1
バードラモン	11	9	赤	1
バクモン	1	2	黒	0
ハグルモン	1	2	茶	0
バケモン	10	9	黒	1
パタモン	1	4	白	0
パルモン	2	2	緑	0
ピコデビモン	3	3	黒	0
ピヨモン	2	2	赤	0

名前	AT	PT	色	DP
ブイモン	4	4	赤	0
フローラモン	1	1	緑	0
プロットモン	0	5	白	0
ベアモン	6	5	緑	0
ベジーモン	7	7	緑	1
ベタモン	2	1	緑	0
ペンモン	1	1	赤	0
ホークモン	2	3	赤	0
マッシュモン	0	2	緑	0
ムーチョモン	1	1	黒	0
モドキベタモン	1	2	黒	0
ヤンマモン	6	8	白	1
ユキアグモン	2	2	青	0
ユキダルモン	12	13	青	1
ルカモン	9	7	青	1
レアモン	15	15	黒	1
レッドベジーモン	8	6	赤	1
レナモン	4	4	青	0
ワームモン	1	3	白	0

プログラムカード

名前	色	説明	使用可能フェイズ
アサルトアーマー	茶	あなたのデジモン1体のATを＋10する	コンパイル
サモン・ゴブリモン	赤	コンパイルPにゴブリモン1体をフィールドに呼ぶ	コンパイル
サモンキャンセル	茶	茶のデジモン1体をテフダにもどす	コンパイル
ディスターブギア	茶	フィールドにいる茶のデジモン1体をゴミばこに送る	コンパイル
バーサークエナジー	茶	デジモン1体のATを＋10、PTを－10する	コンパイル
ブレイクランチャー	茶	相手の茶のデジモン1体に30ダメージ与える	コンパイル
プロテクトアーマー	茶	あなたのデジモン1体のPTを＋10する	コンパイル
リムーブグリーン	茶	相手の緑のDエネルギーを2ポイント減らす	ロード&コンパイル
リムーブブラック	茶	相手の黒のDエネルギーを2ポイント減らす	ロード&コンパイル
リムーブブルー	茶	相手の青のDエネルギーを2ポイント減らす	ロード&コンパイル
リムーブホワイト	茶	相手の白のDエネルギーを2ポイント減らす	ロード&コンパイル

バンダイの最新情報をキャッチ

バンダイ・ビデオゲーム・ホームページアドレス

http://www.bandaigames.channel.or.jp

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、 **03-3847-5090**

(受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時)にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。
- 受付時間外の電話は、おさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

東京都台東区駒形2-4-10 〒111-0043 ☎**03-3847-6666**

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"(PS one)および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン(△)ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SLPS 03446

発売元 株式会社バンダイ
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081